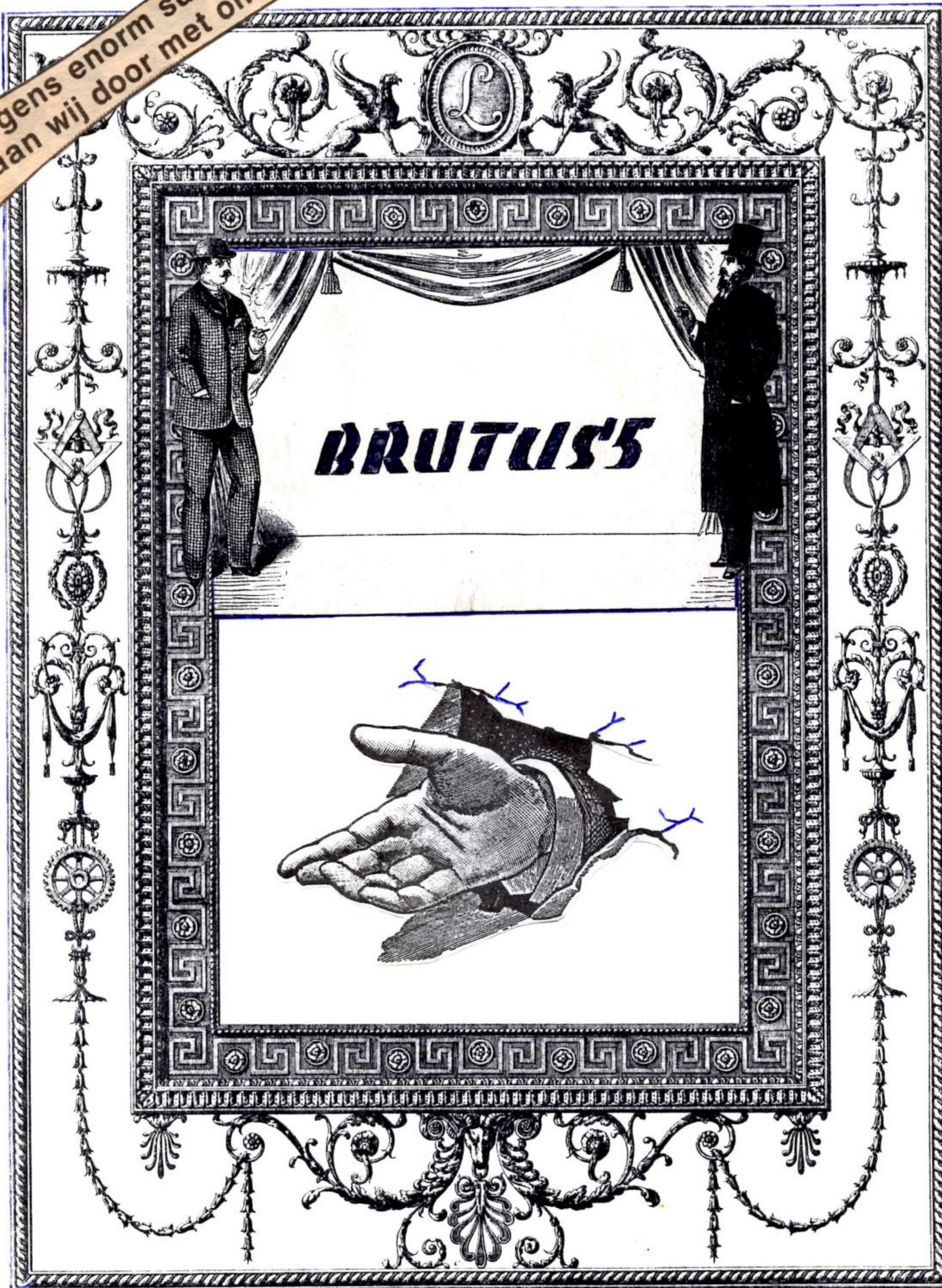
Wegens enorm succes
gaan wij door met onze



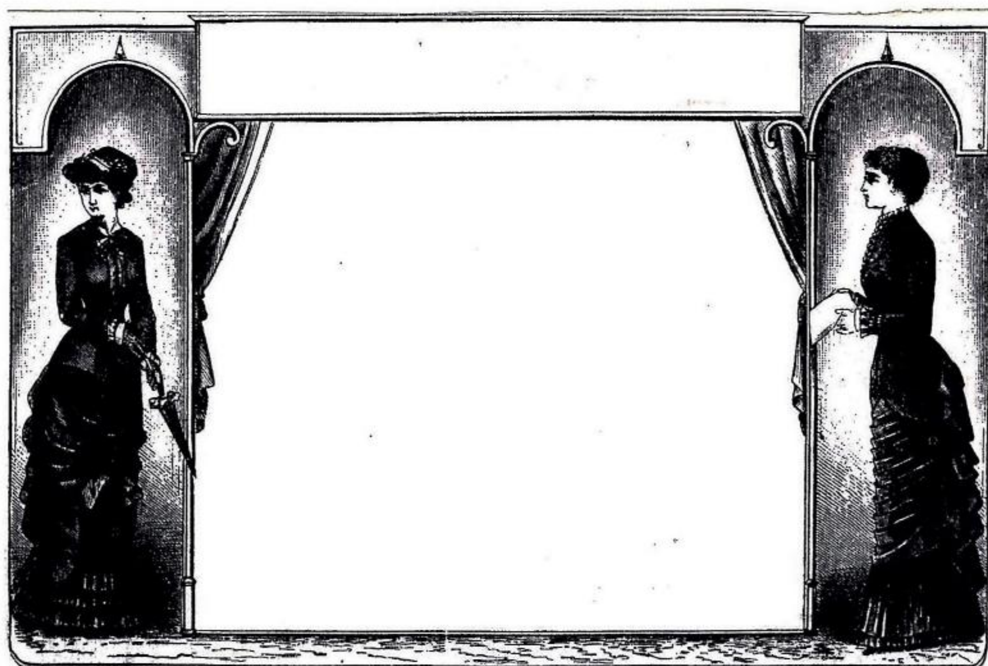
GOED NIEUWS

Vain Rats wordt gestart
Boemel wordt vader
Wally heeft beloofd het aantal doodlopende gangen in zijn Dungeons met 95% te verminderen
Brutus heeft al 37 abbonnees
Ynte was laatst slechts 10 minuten te laat op een sollicitatiegesprek
Guus heeft een nieuwe baan
Teijo wordt geen lid van Ducosim zolang de tinnen soldaatjes nog steeds de hoofdrol in de conflictgazet vervullen
Wijka heeft meegeholpen met tikken
we mochten de typmachine van Wally en van Frits lenen
Wally heeft de omvangrijke regels voor Vain Rats geschreven en (gelukkig) ook zelf getikt.

SLECHT NIEUWS

Jaap Jacobs heeft rijles
De Brutustrofee is niet meer spannend
Er kunnen nog best wel wat abbonnees bij en de wachtlijsten kunnen ook nog wel wat belangstelling verdragen
Onze biotyper zit in Callantsoog
Guus is zijn baan kwijt
de hele Brutusredactie zit in 1 spel samen met de gemeenste spelers uit Emmen en Rijswijk en de gemeenste zanger van de wereld
een dippyblaadje uit Leeuwarden gaat artikelen van ons pikken .
Het eerste witte zine ?

Dit nummer is geproduceerd door Jan , Rob , Guus , Teijo , Wally , Wijka en liters inkt en zweet . Het befaamde gironummer van Guus 1929742 .



WACHTLIJSTEN:

Diplomacy(GM: Peter Aars): Pieter Stolk, Tom Mendel, Han Wienbelt, Roland Bakker.
Weedbox(GM: Peter Aars): Marcel Vink, Joost van Ulsen, Frits Schalij.
Stab(GM: Guus Lobach): Wally Koster, Harry van de Laan, Heino Koning, Bernd Timmerman.
Vain Rats(GM: Teijo Doornkamp): Peter Dols, Wally Koster.
Machiavelli(GM: Rob van der Burg): Guus Lobach, Jan-Herman Veldkamp.

INTERVIEW MET ROB VAN DER BURG

Op de gebruikelijke redactievergadering na de deadlines proberen Jan en Teijo Rob van der Burg te verlokken tot het doen van enkele schokkende uitspraken . Daarbij proberen wij zijn tong wat losser te maken door zijn pilsglas niet leeg te laten worden .

"Rob, vertel eens wat over jezelf "

"Hmm, ik ben 35 jaar (Teijo : Hij kon mijn vader zijn) , psycholoog van beroep, maar sinds 3 jaar werkeloos . Vroeger waren denksporten mijn hobbies . Ik speelde nog 2e klasse KNSB bij de Groninger Studenten . Toen ik voor de keuze studie-schaken kwam , heb ik voor mijn studie gekozen . Later ging ik weer denksporten en werd lid van de Groninger Go-club . (Teijo : Wat dat betreft hebben vrijwel alle dippyspelers in Groningen wel dezelfde achtergrond , de speelplaats van de Groninger Goclub "De Walrus" is ook nog steeds het centrum van Dippyminnend Groningen) Via mensen van de Goclub kwam ik in contact met diplomacy en vond dat snel leuker dan go , omdat je het met meer mensen spelen moet . Verder ben ik ook nog zeer geïnteresseerd in mystiek en filosofie en heb ik ook een grote collectie boeken en platen ."

"Hoe ging je eerste kennismaking met diplomacy precies in zijn werk ?"

"Ik speelde voor het eerst bij Erik van de Broek , die het spel gekocht had , samen met wat ander spelers van de Goclub . Die partij won ik overigens gelijk ! Het duurde toen zo'n ½ jaar voor ik weer speelde . Sjef v/d List kwam toen vaak in Groningen en die heeft me enthousiast gemaakt . Via hem kwam ik toen ook in aanraking met Ducosim en de Conflict-Gazet (Teijo : Waar heb ik die naam toch meer gehoord ?) Na 5 of 6 face to facepartijen ben ik toen ook postaal gaan spelen en ook deze partij won ik gelijk (Ik maakte Peter Dols nog een kopje kleiner ; Rob's ogen beginnen te glimmen)"

"Wat zijn je sterke en zwakke punten ?"

"Ik vind dat ik strategisch wel sterk ben en tactisch ook wel . Mijn onderhandelingen verlopen nogal wisselend , sommige spelers kan ik na ze 10 keer te hebben gestabd wel weer zo gek krijgen zich nog een 11e maal door me te laten stabben , maar met andere mensen lukt dat totaal niet . zoals de Haagse jongens uit Why me . Misschien dat ze mij een vrezenswaardige tegenstander vinden en dat ik een te slechte naam krijg (Rob kijkt nu heel weemoedig). Bij beginners overschat ik vaak hun incasseringsvermogen (ik stab ze dan teveel ...)(Teijo : Daar kunnen Jan en ik ook van meepraten . Toen we het spel net geleerd hadden speelden we een paar maal met Rob , die weer eens vreselijk huishield . Toen hij de volgende partij weer met een stab begon hebben Jan en ik de koppen maar eens bij elkaar gestoken en Rob van het bord gesloopt . Ook in de volgende partij werkte dat nog door en opnieuw stond Rob in 1903 op 1) Mijn flexibiliteit is groot , ik switch vaak van partner als me dat strategisch goed lijkt , gezien naar de stand op het hele bord . Ook als ik zelf gestabd ben , kan ik toch weer goed met iemand samenwerken . Ik onderneem in ieder geval weer pogingen daartoe . Verder vind ik dat ik veel onderhandel en vaak met succes "

"Waar laat je je samenwerking met iemand vooral van afhangen ? Van de strategische situatie op het bord of van je onderhandelingen ?"

"Dat hangt van de spelers af . Met sommige spelers kan ik zeer gedetaileerde afspraken maken , met anderen alleen non-agressie-pacten , niet in een breed plan . Ik zelf maak het liefst zeer goed uitgewerkte afspraken met mensen en stab die mensen dan ook niet vaak . Het hangt er dus vanaf hoe men mij zijn vertrouwen schenkt . Daarnaast zijn uiteraard ook strategische factoren van belang . Als iemand te groot wordt zal ik daar zeker wat tegen doen . Ik probeer het evenwicht op het bord te handhaven of die weer te herstellen als dat nodig is . Als dat niet in mijn eigen voordeel is , is het natuurlijk wat anders ."

"Wat vind je leuke landen om mee te spelen ?"
"Landen waar je flink bij moet onderhandelen, centrumlanden dus en Rusland . Face to face tegen beginners heb ik echter net als Jan al in zijn interview zei liever een randland om eerst eens wat de kat uit de boom te kijken .
"Wat vind je leuker , face to face of postaal diplomacy spelen ?"
"Postaal spelen is leuker , maar alleen als alle mensen flink onderhandelen . Dus niet met mensen als Frank Mulder , die totaal niet onderhandelen . Lagen en listen , You too en Why me zijn wat dat betreft leuke partijen .
Ik vind postaal spelen leuker omdat je beter het hele bord strategisch in de gaten kunt houden en dat ook in je onderhandelingen betrekken . In face to face partijen heb je daar geen tijd voor . De tijsdruk is daar zeer verschrikkelijk , omdat ik toch altijd probeer met iedereen te onderhandelen . Na een speeljaar of 5 ben ik dan vaak bekaf . Het geeft wel een kick maar je wordt er wel hondsmoe van ."
"Stabs ?"
" (Rob begint zeer gemeen te lachen) Ik word de laatste tijd niet meer zo vaak het slachtoffer , ik zie het al vaak van tevoren aankomen . Maar vaak heb ik dan niet genoeg eenheden om het te voorkomen ......
Ik pakte in Vreemdeling in een vreemd land als Duitsland het laatste supplycenter van Oostenrijk af (Wenen) . Dat heet strategisch slecht te zijn , maar ik heb van weinig eenheden zoveel plezier gehad als van die eenheid . De situatie was namelijk aldus : Turkije dreigde door te breken ten koste van zowel Rusland als Italië . Zij moesten alle moeite doen om dat te voorkomen . Met mijn ene leger in Wenen kon ik daar toen het evenwicht regelen , zodanig dat als Turkije dreigde te worden teruggedrongen , ik hem steunde . Als Italië en Rusland werden teruggedrongen steunde ik hun acties . Zo heb ik ze 3 jaar bezig gehouden , terwijl ik aan het noordfront voortgang kon boeken . Helaas kwam daar een eind aan toen Jaap Jacobs een retreat Bud-Gal vergat , anders had dat nog jaren kunnen duren."
"Heb je angstgegners of gezworen vrienden ?"
"Een goede Diplomacyspeler geeft daar geen antwoord op ....
Ik vind Han Heidema een goede speler , ook face to face , maar het is een pure strategiespeler , ik vind het moeilijk om een langetermijnafspraak met hem te maken. Ivo Bouwman vind ik een moeilijke speler . Ik heb altijd het idee dat hij van tevoren altijd al een plan heeft en dat koste wat het kost probeert uit te voren , vaak met spelers die hij beter kent dan mij . Hij heeft een gebrek aan flexibiliteit hij kan het roer niet omgooien als de situatie dat mijns inziens vraagt . Guus Loback is wat dat betreft flexibeler , hij is zeer betrouwbaar en hoeft niet onmiddelijk uitbetaald te worden in supplycenters . Anders dan bijv. Sjef van der List , die alleen probeert zijn eigen posities steeds sterker te maken . Echt vertrouwen met Sjef merk ik nooit ...."



"Wat was de mooiste partij die je ooit gespeeld hebt ?"
"Hebben is hebben , een zeer lang in evenwicht zijnde partij , waarin ook vrij actief werd onderhandeld . Dat evenwicht bestond zowel in oost-west als in noord-zuid richting , zowel rond de Balkan als rond de Noordzee . Er werd tot en met 1908 bloedscherp gevochten ,

waarbij sommige landen telkens maar met maximaal 1 groeiden . Daarnaast vonden er aardig spectaculaire acties plaats (bijv. de verhuizing van Engeland naar Duitsland en andersom en Frankrijk die van 1 naar 2 teruggroeide en nu weer op 3 kan komen .....)"
"Heb je nog tips voor beginners , Rob ?"
"Geloof in geen geval in kookboekrecepten hoe je partijen kunt winnen , in de praktijk gaat het toch om andere dingen . Het gaat toch voornamelijk om onderhandelingen , je moet daar veel tijd in steken om te proberen mensen voor je karretje te spannen . Je moet met allerlei types diplomacyspelers overweg kunnen , zowel betrouwbare als onbetrouwbare .

Durf originele dingen te doen . Het kan heel leuk zijn om een afspraak te maken als : Engeland valt Oostenrijk aan , Duitsland Turkije en Frankrijk Rusland (Teijo : Rob bedoelt een Vain Rats-variant van normaal diplomacy)
Ik heb dat een keer geprobeerd in een partij .
Ik had toen als Duitsland al Oostenrijk uitgemoord om bij Turkije te komen maar toen werd ik gestabd ..... Toen ik echter door Engeland gestabd werd lagen Frankrijk en ik zo door elkaar heen dat we in elkaars armen gedreven werden . Engeland heeft het dan ook wel geweten , hij ging het jaar daarop van 7 naar 2 ...."
"Wat voor invloed heeft diplomacy op je dagelijks leven gehad ?"
"Die invloed is er zeker ! Het spelen van diplomacy heb ik ervaren als een soort assertiviteitstraining vooral in het begin (teiltje) Bepaalde mensen zijn heel dominant (Sjef van de List bijvoorbeeld) via hun onderhandelingen zitten ze zo tegen je aan te praten dat je op een gegeven moment maar ja en amen zegt , murw gepraat . Later ben ik in dat opzicht harder geworden . Wat voor dreigementen iemand nu ook uit , ik zwicht er niet meer voor .
Daarnaast heb ik ook de ervaring net als anderen dat allerlei dingen die met dippy te maken hebben ook in het dagelijks leven voorkomen . Dit zowel op het vlak van de internationale politiek als bij organisaties als in persoonlijke relaties . In al deze situaties wordt machtspolitiek bedreven , dat heb ik beter leren herkennen . Ik ben door dippy me gaan interesseren voor geschiedenis en politieke wetenschappen ."
"Heb je zelf nog wat te vertellen , Rob ?"
"Ja , ik hoop dat de contacten tussen de dippyspelers in Nederland intensief blijven ondanks dat er meer spelers komen . Ik hoop dat contacten over het hele land blijven gaan , dat er geen kliekjesvorming gaat optreden rond de verschillende centra . Ik wil graag alle spelers in Nederland blijven kennen . Ik zie echter nu al dat g geografische omstandigheden soms al een rol gaan spelen . Je krijgt een soort inteeltverschijnselen , mijns inziens de dood voor diplomacy in Nederland .







VAIN RATS!

Vain Rats is een leutvariant van diplomacy, en wordt gespeeld op de kaart van diplomacy en met de regels daarvan, inclusief de huisregels voor postaal spel zoals gepubliceerd in OXYMORON.
Behalve de zo geldende regels heeft iedere speler nog een extra mogelijkheid uit de onderstaande lijst. Als een speler een suggestie heeft voor een uitbreiding kan die pas in een volgend spel in de lijst worden opgenomen.
De extra mogelijkheden zijn:

Petrol Rationing: Elk seizoen kan deze speler evenveel orders geven als hij eenheden bezit. Derhalve kan hij voor iedere eenheid die hold krijgt een andere een extra opdracht geven.
vb. In de lente van 1901 is Frankrijk bang dat Engeland het kanaal zal bezetten ondanks een afspraak dit niet te doen. Hij kan dan zeggen: A(Mar) ~~xxx~~, A(Par)-Gas, F(Bre)-ENC-MAO. Als Engeland zich dan aan de afspraak houdt heeft Frankrijk dat ook gedaan (Hij staat immers in MAO), maar als Engeland naar het kanaal heeft gespeeld is het stand-off gebleven.
Als er een opdracht niet door kan gaan vervallen ook alle daarna genoemde, en een eenheid mag niet twee dezelfde opdrachten geven, of zichzelf ergens naartoe steunen.
Als de eerste opdracht een convooi was, maar door de tweede wordt een eveneens convoyerende vloot verdreven gaat het convooi niet door.

Evil Eye: . . . Een speler met het "boze oog" kan per seizoen maximaal twee eenheden van verschillende landen (dus maximaal één per land per seizoen, en als het anders kàn slechts één per land per jaar) een andere opdracht geven dan de eigen speler van dat land. Deze gewijzigde opdracht gaat dan door voor door de eigen speler ingediend. Als er meer boze ogen dezelfde eenheid orderen gaat die opdracht door die het meest is gegeven, waarbij de oorspronkelijke opdracht half telt. Bij gelijk beslist het lot. Als de winnende boze oger het over een eenheid aan de stok krijgt met een verliezende en het lot moet weer beslissen, verliest de vorige winnaar zeker.
vb. (De niet-bezitters van dit Oostenrijkse leger hebben alle het boze oog):
Aus A(vie)-Bud, RUS A(Vie)-Tri, ITA + TUR A(Vie) - Gal:
A(Vie) - Gal gaat door. (als opdracht)
AUS A(Vie)-Gal, ITA A(Vie)-Gal, RUS A(Vie)-Tri:
A(Vie) - Gal gaat door. (als opdracht)
AUS A(Vie) ~~xxx~~, RUS A(Vie)-Tri, ITA A(Vie)-Gal:
Het lot beslist over A(Vie). Het gaat naar Gal of Tri. Maar stel dat RUS en ITA al eerder een dergelijk conflict over een willekeurige andere eenheid hadden gehad, dat in Russich voordeel was beslist, dan was nu de Italiaanse opdracht doorgegaan.

Grey Wizard: . . Een speler die voor deze optie kiest, mag kort na de deadline de GM opbellen, hem vragen naar alle oorspronkelijke orders van een bepaald land, en zijn orders aan de hand daarvan wijzigen. Hij moet dus zelf ook opdrachten hebben opgestuurd, en deze ingestuurde opdrachten worden aan een eventuele andere Grey Wizard doorgegeven. Zodra hij zijn zetten heeft gewijzigd mag hij vragen naar retreats. Daarop mag hij zijn retreats wijzigen. Tenslotte herhaalt dit zich eventueel voor builds. Hij mag dus zijn zetten niet aanpassen aan de builds van anderen. Het eerste jaar (1901) is dit vermogen niet van toepassing.
vb. TUR en AUS hebben allebei deze mogelijkheid. TUR staat in AEG en Bul, AUS in RUM en ~~Ser~~ Gre



AUS: A(Rum)-Bul,A(Gre) s A(rum)-Bul;
Tur: A(Bul)-Gre,F(AEG) s A(Bul)-Gre;
Aus belt op, hoort de Turkse zet, en besluit dat hij Griekenland wil verdedigen, en hij verandert zijn zetten tot:A(Rum) s A(Gre) - Bul, A(Gre)-Bul.
Daarna belt TUR op. Hij hoort de oorspronkelijke Oostenrijkse zetten, en ziet daarin geen aanleiding om de zijne aan te passen. Hij krijgt derhalve GRE niet.

King Key: . . . De speler mag elke beurt één willekeurige eenheid van zichzelf aanwijzen als dubbele eenheid. De aan deze eenheid gegeven hol, move of support order geldt dan voor twee, een hold wordt dus geïnterpreteerd als een steun aan de eenheid zelf, die niet gekapt kan worden, en hetzelfde gebeurt bij move orders. Bovendien: als een eenheid van deze speler een provincie binnengaat, waar een ander uit probeert te komen, gaat de move door, eventueel de ander verdrijvend, ook als de move niet was gesteund. Een speler kan nog steeds geen eigen eenheden verdrijven.

Crook's Tourist: . Elke build mag worden gedaan in één van de 12 niet-home-supplycenters van één van de spelers, mits dit niet door een andere eenheid bezet is. Hij kan het centre pas overnemen in de volgende herfstbeurt. Hij mag dit met één build per jaar doen en niet vaker.

Amphibians:. . . De eenheden van dit land kunnen zich zowel te water als te land onbeperkt voortbewegen. Totdat dit bekend is worden ze aangeduid als A of F, daarna als U voor Unit.
vb. Aus F(Tri)-Ven, U(Ven)-Pie, U(Pie)-GUL, in drie opeen volgende seizoenen.
Ook bouworders moeten worden gegeven als A of F totdat het tegendeel duidelijk is.

Defensive Armies: Deze speler moet in twee niet-supplycenters binnen zijn grenzen een extra leger bouwen, in het geval van Engeland en Turkije is één vloot verplicht, die zich ook naar de Ierse resp. de Oostelijke Middellandse Zee mag verplaatsen, voor Italië is het toegestaan, deze mag dan ook de Tyrrheense Zee in. Voor het overige mogen zij zich niet buiten de landsgrenzen begeven, of steun naar buiten geven, of, in het Italiaanse geval, naar Tunis convoyeren, of convoyeren in een convooi waar meer vloten bij betrokken zijn.
vb. GER heeft een ØA in Kiel staan . ØA(Kiel) s F(BAL)-Den is illegaal, maar ØA(Kiel) s F(BAL) - Ber is wèl toegestaan.
Bovendien mag deze speler een leger voor maximaal drie seizoenen aan boord van een vloot hebben. Een eigen vloot en eigen leger wel te verstaan. Een bewegingsopdracht naar een zeegebied waar een eigen vloot ligt wordt opgevat als het creëren van zo'n A/F, die daarna zelf ook nog een opdracht kan krijgen. Deze eenheid telt als vloot. Bij het ontschepen kan de vloot het leger steunen.
vb. ENG heeft deze mogelijkheid. Alle in het volgende genoemde eenheden zijn dan ook Engels. De volgende combinaties horen tot de mogelijke in één seizoen:
A(Wal)-ENC, F(ENC)-MAO, A(MAO)-Spa;
A(ENC)-Bre, F(ENC)-IRS (Als het leger al aanboord was)
A(ENC)-Bre, F(ENC)s A(ENC)-Bre (Mits het leger aan boord was)
Een leger kan niet aan boord gaan van een aangevallen vloot, of een vloot die een steunopdracht heeft. Als de vloot zich moet terugtrekken gaat het leger mee, ook als het probeerde aan land te komen. Als de vloot ten onder gaat, gaat het leger ook mee.

Germ Warfare: . . De oorspronkelijke legers (Dus niet vloten) en het eerst bijgebouwde leger als het Engeland is, van deze landen zijn in staat tot biologische (bacteriologische) oorlogvoering. Zij kunnen ten allen tijde ipv een normale order bevel krijgen hun bacteriën te verspreiden. Alle eenheden die hem dan aanvallen of blijven staan in een aangrenzende landprovincie worden vernietigd, eenheden die dat gebied binnenkomen of er niet in slagen er uit te komen kunnen de volgende beurt geen orders krijgen omdat ze eerst moeten genezen. Deze actie kunnen ze onbeperkt herhalen.

Hopper: . . . . Hoppers zijn eenheden die over andere eenheden heen kunnen springen. Het zijn de originele eenheden van de natie die kiest ze te gebruiken, voor Rusland niet St. Petersburg sc., en ze mogen worden vervangen door een nieuwe build als ze verloren gaan. Ze mogen over een andere eenheid heenspringen, mits het veld waar ze heen springen vrij is, en bij ongehinderde voortgang in twee normale beurten te bereiken. Als de eenheid waarover gehopt wordt weggaat wordt de hop vervangen door een move naar dat gebied, die niet gesteund kan worden. Als er een andere eenheid voor in de plaats komt gaat de hop gewoon door. Als de overhopte eenheid over de hoppende heen probeert te springen resulteert dit in een stand-off, behalve als eenvan beiden meer steun kreeg dan de ander, in dat geval gaat slechts de meest gesteunde door, ook als die wordt vervangen door een andere eenheid in dat gebied.



vb. (naar nationaliteiten kijk ik niet)

A(Con) sta, F(Bul(sc)) H (Con) Bul(ec) mag wel
A(Con)-Bul, A(Bul) H(Con) Ank
A(Con) H(Bul)-Gre, A(Bul)H(Con)Ank
A(Con)H(Bul)Gre, A(Gre)-Bul,A(Bul)H(Con)Ank,F(BLA)s A(Bul)-Ank.

A(Con)H(Bul)-Gre, A(Bul)-Con, F(Gre)-Bul gaan alle door.

Meer dan drie hoppers per speler zijn niet toegestaan.

Illusionist: . . Vanaf herfst 1901 kan deze spelers elk seizoen twee provincies met elkaar verwisselen, mits het toegestaan is.

Verboden is: Het verwisselen van één of meer uiteinden van een Hyperspace link, een provincie waarin een eigen eenheid staat of waaraan een eigen eenheid grenst, of twee verschillende provincies.

Twee provincies zijn gelijk als ze op de volgende punten allemaal gelijk zijn: Het aantal sc's binnen de provincie,
Het aantal kusten van een landprovincie,
Of het een land- of zeeprovincie is.

Als twee provincies met twee kusten erbij betrokken zijn, moeten altijd de kusten ook paarsgewijs gekoppeld worden. Het is ook mogelijk de verschillende kusten van bv. Spanje te verbinden. Een onvolledige verwisseling wordt niet in behandeling genomen.

Als er meer illusionisten zijn gelden de volgende regels:

a. Een verwisseling van de kusten van hetzelfde gebied gaat alleen niet door als aan b voldaan is. Deze is dan de laatste order die wordt uitgevoerd, na alle andere illusies.

b. Twee verwisselingen van de zelfde provincies heffen elkaar op. Deze regel is ook van toepassing in geval a.

c. Als er een keten wordt gevormd van illusies, bv Hol met Sev, Sev met Rom, Rom met Swe en Swe met Edi, worden eerst de uiteinden verwisseld (Hol met Edi), daarna die daarbinnen (Sev met Swe), enz. Een eventuele middelste (Rom) blijft staan.

d. Als er drie of meer verwisselingen samen precies één uiteinde gemeen hebben blijft de middelste staan, de volgorde van rotatie van de anderen wordt door het lot bepaald.

BACTERIËN HOUDEN ÓÓK VAN AANPAKKEN.

vb. De volgende verwisselingen zijn aangeboden:
Hol-Bre, Hol-Bel, Bel-Swe, Hol-Sev, Hol-Ber.
Vanuit Hol zijn er dan vier takken: Bre,Bel,Ber en Sev.
Stel dat dit de door het lot bepaalde volgorde is.
Het resultaat is dan: Wat in Brest staat gaat naar Swe, van Swe naar Ber, van Ber naar Sev en van Sev terug naar Brest. Daarna wordt dat nog volgens regel c Hol met Bel verwisseld.

e. Als er een cirkel van verwisselingen wordt gevormd wordt deze cirkel in een door het lot te bepalen richting doorlopen.

f. In gevallen niet gedekt door a t/m e beslist de spelleider.

g. De zetten worden eerst geadjudiceerd alsof er niets aan de hand is, en pas daarna wordt de formulering van de orders aangepast aan de gewijzigde omstandigheden. En dan kan het dus voorkomen dat F(Por)xxx, A(Spa)s F(Por)xxx wordt vervangen door de dan legale order F(Por)-Swe, A(Spa)s F(Por)-Swe, of F(Por) s A(Spa) xxx wordt vervangen door
F(Por)s A(Spa) xxx - Swe, in het geval Por met Swe is verwisseld.

<u>Leonidas:</u> . . . De oorspronkelijke eenheden (Voor Rusland wederom niet St Petersburg sc) heffen elke eenheid op die naar het veld probeert te komen waar ze zelf staan. Deze variant heeft als voordeel dat bv. eigen of bevriende eenheden in aangrenzende gebieden kunnen blijven staan en gesteund kunnen worden, dit tov. Germs Warfare. Deze eigenschap werkt slechts bij een expliciete hold-order, dus niet bij support of convooi, de impliciete holds.

<u>Pirate:</u> . . . . Een leger van dit land kan een aangrenzende vloot kapen om geconvoyeerd te worden. Dit kan niet verder dan één zeeprovincie. (Dus bv wel van Brest naar Wales, maar niet van Brest naar Liverpool, tenzij daarvoor de vloot in ENC gekaapt moet worden, maar die in de Ierse Zee het zelf al doet. Als er meer kapers op de kust zijn en de vloot geeft een convooi gelijk aan één van de kapingsorders dan gaat die gewoon door, anders gaat de oorspronkelijke opdracht of Evil Eye opdracht weer door.

vb. <u>A(Bre)k F(ENC)-Wal</u>, A(Lon)k F(ENC)-Bel, F(ENC)c A(Lon)-Bel,
<u>Evil Eye F(ENC)-IRS</u>,
maar als F(ENC)-Bel de oorspronkelijke is dan gaat F(ENC) naar IRS.

Normaal is een kaping sterker dan een Evil Eye, en een Evil Eye weer sterker dan de originele order.

<u>Stab:</u>. . . . . Op St Petersburg sc na kunnen alle originele eenheden van deze speler op elk moment verdwijnen. Ze worden weer zichtbaar als ze in een conflikt verwikkeld raken, en dat ze er zijn wordt zichtbaar als ze een sc pakken. In dit laatste geval wordt de aard van de eenheid geheim gehouden. Stabeenheden kunnen worden herbouwd, maar er kunnen nooit meer dan drie per speler zijn. Een leger dat denkt dat er een stab-vloot in de buurt is mag deze natuurlijk proberen te kapen, waardoor de vloot zichtbaar wordt, een Evil Eye order aan een stabvloot of stableger wordt echter alleen aan de eigenaar van de vloot of het leger meegedeeld.

Er zijn drie manieren om een stuk te verplaatsen: In afnemende sterkte zijn dit: Pirate, Evil Eye en normaal. Hun verdere onderlinge verbanden zijn onder de koppen Pirate en Evil Eye uitgewerkt. Illusionist heeft pas invloed als de zetten en retreats zijn uitgewerkt.

Behalve een mogelijkheid uit de bovengenoemde lijst is iedere speler per vijf jaar (tien beurten) in het bezit van een Hyperspace Joker. Als hij die inzet (wie het doet wordt niet gepubliceerd) krijgt iedere speler te horen, dat er de volgende beurt een extra grens is, en ook welke. Inzetten ervan maakt het mogelijk aan iedereen orders te geven alsof de gebieden waartussen hij is ingezet aan elkaar grenzen. Eenheden in een gebied aan een uiteinde ervan zijn

beschermd tegen illusionisme, eenheden aan een uiteinde ervan of grenzend aan een uiteinde ervan zijn beschermd tegen Evil Eye. Na het uitvoeren van de retreats van het seizoen waarin hij was ingezet vervalt de hyperspaceverbinding. Retreats over de verbinding zijn dus zeer wel mogelijk.

Ik ben me er van bewust dat iemand anders best een andere interpretatie van de regels de juiste kan vinden dan ik hier beschreven heb. Mijn interpretatie is gebaseerd op de regels zoals die in OXY 12 zijn beschreven, behalve de uitbreiding met een vloot van de defensive-armies-optie en de hernieuwing van de Hyperspace joker na vijf jaar. De eerste lijkt me een noodzakelijke aanpassing voor Engeland en Turkije, waarvan Italië ook kan profiteren, de tweede is een aanmoediging om de jokers vooral niet in de kast te laten staan omdat ze misschien later nog wel beter van pas zouden kunnen komen.
In een spel waar ik spelleider ben zal ik deze interpretatie hanteren, als iemand op- of aanmerkingen heeft hoor ik die graag.

Wally Koster.

GAMESTART: "RATTENKONING"(Vain Rats).
GM: Wally Koster, Esdoornlaan 726, 9741 MJ Groningen, Tel. 770910
Deadline: centraal, Grey Wizards mogen tot een half uur daarna opbellen.

Oostenrijk:	Peter Aars	Oude Meerdijk 87	7824 RS Emmen	05910-28509
Engeland:	Jan Feringa	Radijsstraat 11b	9741 BJ Groningen	050-719823
Frankrijk:	Guus Lobach	Postbus 1097	9701 BB Groningen	050-733010
Duitsland:	Ynte Visser	Radijsstraat 11a	9741 BJ Groningen	050-719823
Italie:	Teijo Doornkamp	Esdoornlaan 732	9741 MJ Groningen	050-770910
Rusland:	Rob van der Burg	Boraxstraat 26	9743 VP Groningen	050-712240
Turkije:	Bernd Timmerman	Sir W.Churchilllaan 595	2287 AK Rijswijk	070-944448

De gekozen bijzondere eigenschappen worden gepubliceerd als iedereen er kennis van heeft genomen, derhalve sommige nooit(bv. Grey Wizard of Illusionist).
De enige die er nu voor in aanmerking komt is Rusland, die voor Defensive Armies heeft gekozen. Deze staan in Livonia en Ukraine.

DE STAB VAN DE MAAND

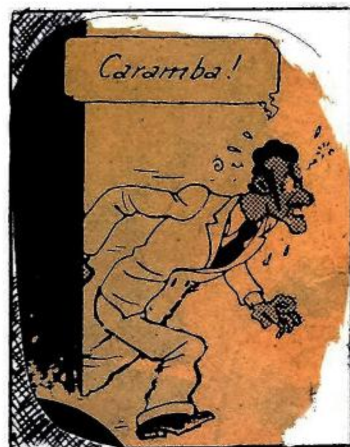
Deze stab van de maand is afkomstig uit de partij Concrete jungle (betonnen jungel), een partij met een wekelijkse deadline op de meest diplomacy-minded flat van Nederland, Selwerd 2 in Groningen (Brutus heeft daar ondertussen al 6 abonnees).
Na een aanvankelijk moeizaam begin was Oostenrijk (Wally Koster) de machtigste man op het bord geworden. In de lente van 1902 besloot hij dan ook om Turkije maar eens een centrum afhandig te maken.

Ita (Lucas Smit)
F Rom - TyS =
F IoS c A Tun- Apu
A Tun - Apu
A Ven - Pie

Aus (Wally Koster)
A Vie - Tri
A Bud - Rum
A Ser - Bul
F Gre s A Ser - Bul
F Tri - Alb

Tur (Dick Zelhorst)
A Arm -Sev
F Ank - Bla
F.Con s F Ant - Bla
A Bul - Rum (exit)

Rus (Rinus Spit)
F GoB - StPsc
A Gal - Bud
F Rum +++
A Ukr s F Rum
F Sev s F Rum



Gevolgen : Rusland en Turkije zijn met elkaar in conflict. Turkije staat vrijwel machteloos, Rusland heeft het ook niet gemakkelijk. Italië lijkt zich met Frankrijk bezig te gaan houden. Verder kan Turkije alleen met Italiaanse (kap tegen Gre) èn Russische steun Bul terugveroveren. Een prima positie voor Oostenrijk dus. Maar kijk nu eens wat er in de herfst van 1902 gebeurde:

Ita	Aus	Tur
A Apu-Ven	A Bud-Rum	A Arm-Ank
A Pie-Tir	A Bul s(R)A Rum++(NSO)	F Bla s (R)F Rum-Bulec
F IOS-Adr	F Gre s A Bul +++	F Cons (R)F Rum-Bulec
F TyS-IOS	F Alb s (I)F Tyr-IoS (Tetr. Ser)	
	A Tri-Vie	





Rus
F Rum-Bulec
F Sev +++
F StPsc ++++
A Gal-Bud
A Ukr-Gal

Wat was er nu gebeurd?
De Oostenrijkse zet naar Rum, bedoeld als kap tegen een eventuele steun aan Turkije, was doorgegaan en de opengevallen plaats in Bud was door Rusland ingenomen, die ook nog Bulgarije veroverde. Netto resultaat was dat Oostenrijk gelijk bleef (en in de volgende lente ook nog Wenen en Triëst verloor) en Rusland er 1 groeide. Een prima stab uit het boekje, die de Russische positie danig versterkte!

Tijdens het weekend van 30 april en 1 mei werd in Emmen een spelweekend gehouden. Een belangrijk onderdeel was het eerste ACE OF ACES toernooi in Nederland. Ace of aces, een spel waarbij je elkaar uit de lucht schiet in een tweegevecht.
Sommigen vochten als ware kamikazen, waarbij bladzij 20 vaste prik was. Vandaar ook dat beide vliegtuigen rook en vuur brakend naar beneden stortten. In de stand wordt dit aangeduid met een ½. De emoties laaiden hoog op: wie zou de titel Ace of aces veroveren?
Een overzicht:

	Wijka	Teijo	Jan	Chris	Yvonne	Peter
Wijka	x	0	1	1	0	1
Teijo	1	x	½	1	1	1
Jan	0	½	x	0	½	0
Chris	0	0	1	x	1	0
Yvonne	1	0	½	0	x	0
Peter	0	0	1	1	1	x



Einduitslag:
1. Teijo Doornkamp, 4½ (ACE of aces)
2. Wijka Oldenburger, 3
   Peter Aars, 3
4. Chris Frowein, 2
5. Yvonne Buter, 1½
6. Jan Feringa, 1

Opmerkelijk is dat alleen Jan erin slaagde de kampioen te dwingen tot het maken van een landing.
Op 11 mei werd een prijsuitreiking gehouden. Diep ontroerd nam Teijo de prijs, zijnde een miniatuur van zijn vliegtuig, in ontvangst.

Verder speelden we dit weekend de diplomacy variant Vain-rats. Elders in Brutus vind je de regels bij dit spel.
Deelnemers en hun eigenschappen:
Austria: Yvonne, hopper
England: Wijka, illusionist
France : Ynte Visser, germ's warfare
Germany: Peter, evil eye
Russia : Jan, illusionist
Turkey : Teijo, illusionist
Italy : neutraal

Chris trad op als gamesmaster en had het vooral door de vele illusionisten niet gemakkelijk.
Het werd een spel vol verrassingen. Jan opende bijvoorbeeld met F Sev - Arm terwijl een stand-off in de Zwarte Zee afgesproken was. Yvonne hopte vrolijk rond en stond in de herfst met een leger in Moskou en een vloot in Yorkshire.
Teijo's vloot maakte een wereldreis en belandde via de Zwarte Zee, Zweden en Tunis uiteindelijk in de Ionische Zee.
Ynte bleek een zeer machtig wapen gekozen te hebben. Hij verspreidde zijn bacteriën o.a. in StP en Smy.
Jan probeerde Peter uit Warschau te houden en verwisselde War met Mün. Peter echter, speelde A Sil - Mün, waardoor Jan de dupe werd van zijn eigen aktie.
Al met al een leuk spel en een leuk weekend.

Yvonne en drs. P.

WEEDBOX "Rode Libanon" GM: Teijo Doornkamp

	A	B	C
Wally Koster	1. xxx	1.39a	1. 48a
	2. xxx	2.xxx	2. 39b
Jan Feringa	1. 2a+ 8b+27b	1.2a	1. 47a
	2. 1b+27b	2.1b+17b	2. xxx
Rob v/d Burg	1. xxx	1.54a	1. 54a
	2. 7a	2.8a	2. 8a
Niek van Diepen	1. 8a+6b	1 xxx	1. xxx
	2. 2a+4a	2.16b	2. 16b
Jan-Herman Veldkamp	NMR!!		

WK-NvD: Voel je je al wat beter?
GM-World: Als de heren eens wat beter gingen onderhandelen over wie wat instuurt?
Maandelijkse problemen door Niek van Diepen:







Weedbox 'Straaljagers' GM: Jonnyboy Feringa

Yvonne Buter	1 49 b	1 54 a	1 54 a
	2 27 a	2 54 b	2 27 a
Wijka Oldenburger	1 48 b	1 51 a + 53 a	1 39 b + 51 A
	2 54 a	2 1b + 49b + 27b	2 8 b + 49 b
Peter Aars	1 54 a	1 1b + 27b + 49b	1 8 b + 49 b
	2 ***	2 ***	2 16 a + 53 a
Teijo Doornkamp	1 ***	1 2 b	1 2 b
	2 ***	2 27 a	2 53 a + 54 b

DIPLOMACY : You too ? Herft 1902 (GM Teijo Doornkamp) (1983, FS)
AUS (Jan Feringa) : A Vie-Tri, A Bud s (R) A Ukr-Rum, F Gre-Bulsc
ENG (Han Heidema) : A Yor ***, F Nor-Ska, F NTH-Hel, F NWG-NTH
FRA (Jochem van Hal) : A Par-Gas, A Bur-Mar, A Spa ***, F MAO ***
GER (Rob v/d Burg) : F Bal-Swe, A Kie-Den, F Hel-Hol, A Bel-Hol, A Ruh-Mun
ITA (Roger v/d Putte): A Ser s (A) F Gre-Bulsc, F IOS-Gre, A Ven-Pie, F TYS-GOL, F WMS-Spasc
RUS (Ivo Bouwman) : A Swe ***, A Fin s A swe ***, F GOB-Bal, A Ukr-Rum, F Sev s A Ukr-Rum
TUR (Paul Michel) : F AEG-IOS, A Bul-Ser(retr. Con), F BLA s A Rum ***, A Rum s A Bul-Ser(retr.Gal)

ADJUSTMENTS :

AUS	(3+1 =4)	: Home, +Bul	+A Vie
ENG	(4)	: Home, Nor	-
FRA	(4+1-1=4)	: Home, -Bel, +Spa	-
GER	(5+1 =6)	: Home, Hol, Den, +Bel	+A Kie
ITA	(5+1 =6)	: Home, Tun, Ser, +Gre	+A Ven
RUS	(5+1 =6)	: Home, Rum, +Swe	+A War
TUR	(4-1 =3)	: Home, -Bul	-A Gal (FFH)

PRESS :
AUS - RUS : Wat mankeert er aan Rum dat je er uitgevlucht bent ? Waren de dames niet gecharmeerd van je after-shave ?
GM - AUS : Dan gaat hij nu zeker een ander merk proberen .
GER - World : Gaarne hadden wij onze visserijvloot aanzienlijk uitgebreid , maar helaas-bepaalde omstandigheden hebben ons genoodzaakt dit plan voorlopig in de ijskast te zetten .
ITA-AUS : De Italiaanse regering hoopt dathU tevreden bent over haar nieuwe ambassadeur ?
ITA-ENG : Van het Zuid-Westelijk front geen nieuws, maar de kaas niet van mijn brood eten hoor ?
GM-ITA : Franse kaas ?
ITA-FRA : Doordat Uw soldaten tijdens hun manoeuvres in Piedmont zich onbehoorlijk gedroegen, zijn wij verplicht U de oorlog te verklaren Ons offensief gaat in op uur X lente 1903 .
GM-ITA : Dan pas ? Wat doe je nu dan allemaal ?
ITA-GER : Als Prins Robrutus gedoopt wordt mogen wij dan de eer van dooppeter op ons nemen ?
ITA-RUS : Hop, hop Ivo, marr de Italiaanse wijven gerust laten hé !
ITA-TUR : De WMS levert niets anders dan lege haring dus gaan wij het maar verderop zoeken , trouwens de kustwateren van Turkey lijken ons wel geschikt om onze netten eens uit te werpen . (enig bezwaar)
RUS-World : Tsjonge jonge wat een klimaat hebben we hier toch ! Nee , geef mij dan toch maar liever ratelslangen....
Rokkenjager-Franz_Joseph : Voor liefdesbrieven gebruik ik een gediplomeerd secretaresse...
TUR-ITA : Onze wateren zijn vervuild, de IOS niet meen jij , reden genoeg om er eens een kijkje te nemen .
TUR-RUS : Liefdesbrieven heb ik iets gemist ? Of is het daarom dat je naar de V.S. bent geweest , ladykiller ?
TUR-AUS : Valt er nog wat te chanteren met die liefdesbrieven ? Dat kan dan interessant worden .

DIPLOMACY : Het einde van de droom , herfst 1901 (GM Guus Lobach) 1983 FT

AUS (Wally Koster)	:A Rum s (I) A Tri-Ser,A Gal s A Rum xxx, F Alb-Gre
ENG (Bernd Timmerman)	:F NTH-Bel,F NWS-Nor,A Yor-Lon
FRA (Ruurd Wiersma)	:F ENC-Bel,A Pic s F ENC-Bel,A Spa-Por
GER (Graham Smith)	:F DEn xxx,A Kie-Hol,A Ruh s (F) A Pic-Bel (NSO)
ITA (Roel Panjer)	:A Tri-Ser,A Apu-Gre,F IOS c A Apu-Gre
RUS (Remco Zuidervliet)	:F GOB-Swe,A Ukr-Rum,F Sev s A Ukr-Rum,A Mos-War
TUR (Jan-Herman Veldkamp)	:A Bul-Ser,F Ank-Con,A Arm-Ank

ADJUSTMENTS :		BUILDS :
AUS (3+1-1=3)	: Bud,Vie,-Tri,+Rum	-
ENG (3+1 =4)	: Home,+Nor	+F Lpl
FRA (3+2 =5)	: Home,+Bel,+Por	+F Bre,+F Mar
GER (3+2 =5)	: Home,+Den,+Hol	+F Kie,+F Ber
ITA (3+1 =4)	: Home,+Tri	+F Nap
RUS (4+1 =5)	: Home,+Swe	+A Mos
TUR (3+1 =4)	: Home,+Bul	1 short (NBO)

Survival of the fittest Turn 1 (GM en oorlogskorrespondent: Peter Dols)

Aangezien alle spelers op één na mij een postzegel hebben toegezonden voor antwoord, dreigt dit spel een doodstil verloop te krijgen. Iedereen is veilig geland, ook diegene die mij zijn order per briefkaart stuurde (Rechts tussen de rotsen, je ziet overal oerwoud. Achter je bevindt zich een rotswand; de dam moet je ergens in front zoeken. Je medespelers landden links van je, verder de vallei in.) Overigens, twee spelers hadden het zo druk met het in de lucht schieten op medespelers -ze wisten n.l. niet dat ze al te dicht bij de grond waren om dat te doen-, dat ze bijna hun parachute vergeten hadden. Een speler stond erop direct na zijn landing zijn kleren te wassen, zo'n angst had hij gehad. Het verzoek enkele kilo's patat te droppen voor een der spelers, kan ik niet inwilligen.

Tot slot nog 'n opmerking voor de lezers van zowel Brutus als Oxy: Survival of the fittest lijkt wel wat op Men against fire, is echter niet hetzelfde spel.

Whiet Box, Wally Koster variant.

De regels zijn dezelfde als die in Brutus 1 zijn gepubliceerd, muv. regel 5.

5. Er is één soort atoom. Een straal licht die er op valt wordt in tweeën gesplitst. De ene helft gaat rechtuit, en de andere helft wordt onder een gelijke hoek als de invalshoek weerkaatst als de hoek van inval. Maar één van de drie vlakken absorbeert alle energie die er op valt.

vb. Een molekuul bestaat uit slechts 1 atoom, die staat op 10 met zijn absorbtievlak horizontaal, beneden dus. De erop vallende ingangsstralen hebben dan het volgende effect:

1b	8a
4b	16b
16b	4b+8a
8a	16b+1b
39a	xxx
53a	xxx

VLEES NOCH VIS?

Naast postale en face-to-face partijen begint een derde vorm van Diplomacy-spelen de kop op te steken, namelijk spelletjes met een deadline om de week of daaromtrent. Op het moment lopen er twee van dat soort spelletjes in Groningen en in Maart werd een spel beëindigd dat zich afspeelde rond Leiden. Het spel liep van Mei '82 tot Maart'83 en kende de eerste drie jaren Teun Spaans als GM, daarna Wim de Lange.
Frank Mulder nam de rol over van Quirijn Spijker en Hugo Nijhof nam het land over van Huib-Jan van Langevelde +Wim Kokx.
Hieronder volgt het supplycentre-overzicht waariut blijkt dat Dennis Kooper de partij op glorieuze wijze won:

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
1) ITA (Dennis Kooper)	5	5	5	6	8	10	12	13	14	15	18
2) FRA (Frank Mulder)	5	5	5	5	6	6	7	7	9	9	10
3) ENG (Hugo Nijhof)	4	5	6	6	6	5	5	4	2	3	4
4) RUS (Biep Durieux)	4	5	6	6	5	5	5	4	4	3	2
5) GER (Henk van Voorthuysen)	5	6	6	5	4	5	4	5	5	4	-
6) TUR (Wim van Egmond)	5	4	4	4	4	3	1	1	-	-	-
7) AUS (Carlo Mekenkamp)	4	4	2	2	1	-	-	-	-	-	-

+++

Groningen 15 - 5 - 83
1901 - 1905
1. Wietske van Zwol(F) 8
   Chris Frowein (R) 8
3. Roel Panjer (I) 7
4. Han Wienbelt (G) 6
5. Hans Voerknecht (A) 2
   Harry v.d. Laan (T) 2
7. Pieter Steenge (E) 1

Rijswijk 12-5-83
1901-1905
1. Dick-Jan Out (T) 14
   Bernd Timmerman (I) 14
3. Patrick v.d. Valk (F) 2
   Louis de Koning (A) 2
   Frederik Habers (G) 2
6. Erik Wesel (E) ex 05
   Guy v.d. Valk (R) ex 05

Rijswijk 1-5-83
1901 -1907
1. Bernd Timmerman (G) 18
2. Louis de Koning (R) 15
3. Guy v.d. Valk (R) 1
4. Dennis Matla (F) ex 07
   Remco Zuidervliet (I) ex 07
6. Dirk-Jan Verlinden (T) ex 06
7. Rudi Dirven (E) ex 03

Rijswijk 6-5-83
1901 - 1905
1. Bernd Timmerman (R) 8
2. Martin van Hal (G) 7
   Frederik Habers (F) 7
   Guy v.d. Valk (I) 7
5. Wim van Egmond (T) 4
6. Remco Zuidervliet (E) 1
7. Meindert Kroese (A) ex 05

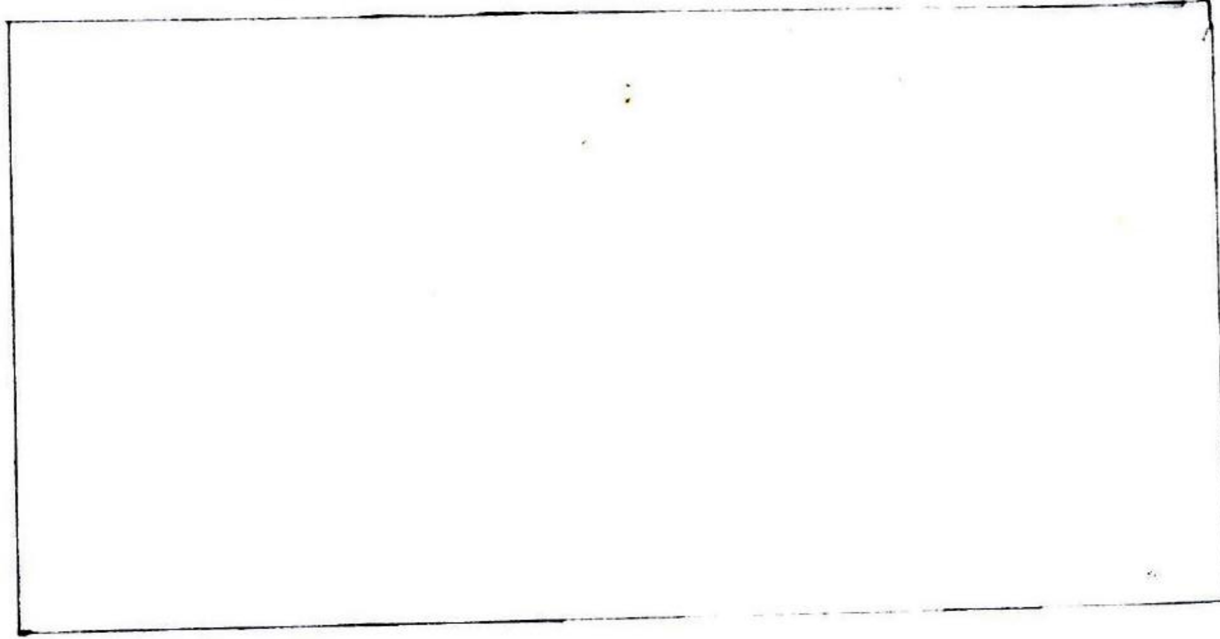
Delft 19-4-83
1901-1905
1. Remco Zuidervliet (G) 9
2. Teun Spaans (E) 7
3. Frank Mulder (T) 6
4. Martijn Pleines (A) 5
5. Ron Mulder (R) 3
   Louis de Koning (F) 3
7. Rudi Dirven (I) 1

dit levert de volgende stand :
1. Bernd Timmerman 10.3 (10)
2. Martin van Hal 7.1 (7)
3. Frank Mulder 7.0 (5)
4. Hauke Jansen 6.2 (5)
5. Remco Zuidervliet 5.6 (7)
6. Louis de Koning 4.9 (7)
7. Jochem van Hal 4.5 (6)
8. Ivo Bouwman 4.4 (6)
9. Guy v/d Valk 4.4 (5)
10. Tom Mendel 3.4 (5)

DRUKWERK

DRUKWERK

DRUKWERK



Guus Lobach	Postbus 1097	9701 BB Groningen	Tel. 050-733010
	Postgiro 1929742		
Rob van der Burg	Boraxstraat 26	9743 VP Groningen	Tel. 050-712240
Jan Feringa	Radijsstraat 11b	9741 BJ Groningen	Tel. 050-719823
Teijo Doornkamp	Esdoornlaan 732	9741 MJ Groningen	Tel. 050-770910